

Berbagi

by Soetam Rizky

Submission date: 25-May-2022 09:41PM (UTC-0400)

Submission ID: 1844291946

File name: Anthology_2014_-_Soetam.docx (800.78K)

Word count: 2228

Character count: 14494

**BERBAGI DAN BERKOMPETISI,
AKTUALISASI SEDERHANA PENDIDIKAN KARAKTER DI LINGKUP PERGURUAN TINGGI**

Luaran Karakter Perguruan Tinggi

Salah satu luaran perguruan tinggi yang kerap didengarkan oleh banyak pihak selain luaran akademik formal berupa transkrip nilai yang berujung ke ijazah dan kelulusan, adalah luaran non formal yang kerap disebut sebagai karakter. Karakter sendiri secara harafiah berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat didefinisikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Sedangkan dari Kementerian Pendidikan, khususnya Dikdasmen, karakter diartikan sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Ini berarti bahwa apa yang didengarkan dan dijadikan *marketing gimmick* dari banyak perguruan tinggi tentang pendidikan karakter seharusnya merupakan pembentukan cara berpikir dan berperilaku yang nantinya mampu mempersiapkan luaran perguruan tinggi menjadi pribadi yang mampu hidup untuk bekerjasama dengan orang lain. Karakter tersebut sesungguhnya dapat diperoleh dan dibentuk oleh lingkungan secara otomatis. Sebagai contoh, jika lingkungan yang ada di perguruan tinggi membiasakan serta “memaksa” para mahasiswa untuk berperilaku bersih, maka diharapkan saat mereka lulus, perilaku bersih (misal: tidak membuang sampah sembarangan) akan menjadi sebuah karakter yang terbawa hingga lulus.

Berbagi di dunia maya

Salah satu karakter yang dianggap kurang di lingkup perguruan tinggi adalah kurangnya rasa berbagi di civitas akademika. Hal ini pula yang kerap menimbulkan ungkapan “menara gading” bagi perguruan tinggi yang hanya memikirkan kepentingan dirinya sendiri baik dari segi riset maupun

pengajaran, namun sering “lupa” dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar, dan bagaimana cara membagi hasil belajar maupun hasil riset ke masyarakat secara luas.

Di era generasi Y atau kerap disebut sebagai Net Generation (Beyers, 2009), karakter berbagi seakan menjadi sebuah “kewajiban” bagi para penggiat dan aktifis media jejaring sosial. Berita yang kerap hanya dibaca sekilas, seringali langsung dibagikan ke jejaring sosial demi mendapatkan pengakuan informal sebagai “mahluk berpengetahuan” di lingkungannya. Bahkan tak jarang pula aktifitas bagi berita ataupun gambar tersebut menjadi sebuah kompetisi di kalangan mereka hanya demi mendapatkan pengakuan “suka” dan menjadikan mereka “diterima” di jejaring yang lebih luas.

Aktifitas berbagi yang telah menjadi perilaku tersebut mungkin memang tidak bisa dicegah ataupun diminimalkan, namun di satu sisi yang berbeda, perilaku tersebut sesungguhnya dapat pula dimanfaatkan oleh para dosen agar mahasiswa juga mampu melakukan hal yang sama di dalam kelas, dengan lingkup yang lebih tertata serta tujuan yang lebih terarah. Pada akhirnya, diharapkan nantinya mahasiswa mampu menjadi *agent of change* pada saat lulus dengan adanya kebiasaan yang kemudian berubah menjadi perilaku dan pada akhirnya menjadi sebuah karakter.

Aktifitas berbagi dalam sebuah kelompok pada akhirnya akan membentuk sebuah komunitas yang mampu menjanjikan sebuah lingkungan yang nyaman dalam artian bahwa informasi dalam komunitas tersebut dapat mengalir lebih baik serta terciptanya kompetisi yang lebih tertata tanpa harus menjatuhkan (Bacon, 2012). Ini berarti bahwa perilaku pembentukan komunitas yang tanpa disadari oleh mahasiswa mampu pula menjadikan mahasiswa untuk memiliki karakter yang kompetitif tanpa harus saling menyerang ke pesaing dalam komunitas tersebut.

Berbagi, dalam konteks yang lebih sempit untuk lingkup proses belajar mengajar di dalam kelas dapat dilakukan dengan melakukan proses unggah hasil belajar yang pada akhirnya dapat menjadi sarana pembelajaran secara umum. Konsep tersebut telah diadopsi sebagai model MOOC (*Massive Open Online*

Course) yang telah marak di dunia maya. MOOC sendiri saat ini lebih banyak terbit sebagai sarana pembelajaran dengan berbagai jenis, yakni komersial seperti Udemy (www.udemy.org), semi komersial seperti Coursera (www.coursera.org) ataupun gratis seperti Canvas (www.canvas.net) dan Microsoft Virtual Academy (www.microsoftvirtualacademy.com) serta Khan Academy (www.khanacademy.net).

Hampir seluruh MOOC yang tersedia menjadi semacam supermarket yang menyediakan berbagai materi dan para pengguna dapat memilih secara bebas materi apa yang akan diambil serta jangka waktu yang akan digunakan dalam proses belajar. Meski di satu sisi hal tersebut dapat menjadi sebuah keuntungan dengan adanya kemerdekaan dalam proses belajar, tapi di sisi lain para pengguna pemula juga akan merasa kesulitan mencari materi yang mungkin hanya dari bab tertentu untuk referensi temporer.

Selain itu, MOOC yang tersedia mayoritas masih menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama yang menjadi kendala utama bagi sebagian besar mahasiswa maupun dosen. Karenanya aktifitas berbagi ini dapat diarahkan menjadi sebuah MOOC secara terpisah dengan menggunakan bahasa Indonesia serta terpublikasi secara khusus berdasarkan mata kuliah tertentu agar tidak lagi terjadi kerancuan bagi para penggunanya.

MOOC sendiri hanyalah sebuah contoh besar bahwa berbagai hasil belajar yang kemudian didiseminasikan ulang ke publik merupakan salah satu cara paling efektif yang dapat diterapkan ke dalam perkuliahan, atau lebih tepatnya ke mahasiswa agar dapat melakukan aktifitas berbagi dalam konteks positif. Sebab pembuatan MOOC dipastikan akan membutuhkan sumber daya yang cukup besar bagi sebuah universitas, baik dari segi infrastruktur, sumber daya manusia ataupun segi materi pembelajaran.

Karenanya dibutuhkan alternatif selain MOOC untuk melakukan aktifitas berbagi, namun dengan kebutuhan sumber daya yang lebih kecil serta proses yang lebih sederhana dan materi yang lebih khusus.

Salah satu alternatif yang memenuhi syarat tersebut adalah dengan melakukan pembuatan blog yang didalamnya memuat hasil belajar dari mahasiswa sekaligus nantinya dapat dibagi kepada publik secara langsung dengan kategori terarah dan khusus. Blog sendiri telah terbukti mampu diaplikasikan ke dalam aktifitas perkuliahan dan dapat dipahami secara cepat dan mudah bagi mahasiswa yang tidak berada di dalam jurusan teknologi informasi (Baylen, 2010).

Dengan cara yang mudah, sederhana serta tampilan yang tidak terlalu “menusuk” mata, maka diharapkan aktifitas berbagi melalui blog menjadi alternatif pengarah kebiasaan berbagi mahasiswa di jejaring sosial menjadi lebih positif serta terstruktur. Di sisi lain, hal tersebut diharapkan dapat menjadikan dosen tidak lagi menjadi alergi dengan aktifitas mahasiswa di dunia maya karena telah dapat diarahkan menjadi sebuah bagian dalam proses perkuliahan secara bebas, aktif dan terorganisir.

Dalam kaitannya dengan penjabaran tersebut, telah dilakukan penelitian kecil berbasis tindakan kelas (*action research*) yang didalamnya melibatkan blog sebagai salah satu sarana berbagi hasil belajar agar dapat dimanfaatkan secara terbuka. Dari beberapa mata kuliah yang diajarkan, ditampilkan dalam satu portal sebagai pintu masuk ke situs anak lainnya. Portal yang ditempatkan dalam lingkup nama domain www.sinaubareng.web.id mengusung semangat berbagi hasil belajar yang sesungguhnya merupakan repositori dari tugas mahasiswa yang dipilah dalam kategori yang terstruktur. Dengan penekanan secara formal di dalam kelas, pada akhirnya mahasiswa akan tidak segan lagi berbagi ilmu yang telah diperoleh ataupun informasi yang telah digali dari dunia maya ke publik secara formal dan elegan.



Rekayasa Perangkat Lunak

Mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak untuk mahasiswa program studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi. Berisi tentang dasar software engineering secara ringkas.



Technopreneur

Mata kuliah tentang kewirausahaan berbasis teknologi untuk program studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan membuat proyek "semi real" untuk mewujudkan hasil belajar.



Sistem Berbasis Pengetahuan

Merupakan mata kuliah yang didalamnya berisikan gabungan materi dari Sistem Pendukung Keputusan, Keerdasan Buatan dan Pengantar Sistem Pakar. Ditujukan untuk mahasiswa program studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi.



Sistem Informasi Manajemen

Link ke mata kuliah Sistem Informasi Manajemen yang telah diisi oleh hasil belajar dari mahasiswa program studi Manajemen serta program studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis sejak tahun 2011.



Pemrograman Internet

Mata kuliah pemrograman internet untuk program studi Sistem Informasi, selain berisi materi kuliah juga berisikan link hasil proyek.



Object Oriented Programming

Berisikan materi terdahulu serta hasil pengerjaan tugas dari mata kuliah Object Oriented Programming di lingkup program studi Sistem Informasi



Bukan Sembarang Info

Berisikan tutorial video dan ebook gratis mengenai berbagai materi di bidang TI seperti ASP .NET, SQL Server dan lainnya.



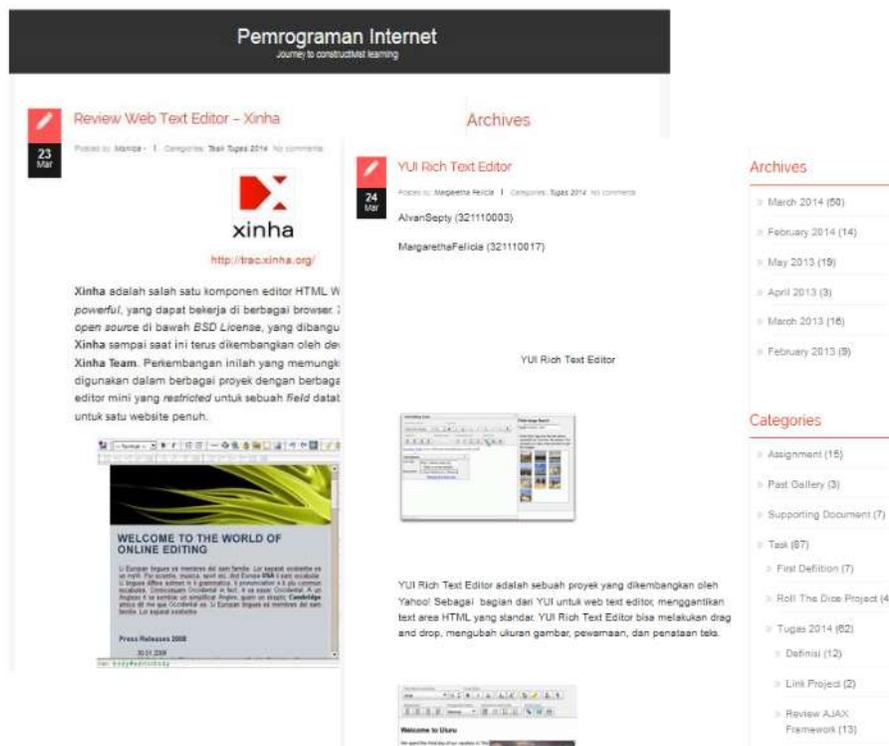
Kekayaan adalah saat kita merasa cukup dengan apa yang kita miliki.
Kemiskinan adalah saat kita merasa kurang dengan apa yang kita miliki

Gambar 1. Tampilan www.sinaubareng.web.id

Hasil dari penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan bahwa sesungguhnya mahasiswa pada dasarnya memiliki semangat untuk berbagi ilmu dan hasil belajar kepada publik melalui dunia maya. Selain itu, dengan adanya kesempatan berbagi yang menimbulkan rasa segan dan malu untuk melakukan plagiasi, maka mahasiswa pada akhirnya berusaha melakukan pengerjaan tugas yang akan dibagikan

dengan jauh lebih baik. Imbasnya adalah perbaikan kualitas pengerjaan tugas sekaligus meningkatnya kemampuan analisa mahasiswa dalam melakukan pencarian serta penyaringan informasi yang mereka dapat di dunia maya.

Sebagai contoh adalah luaran yang dihasilkan oleh mahasiswa di mata kuliah Pemrograman Internet. Hasil review yang cukup berkualitas dan obyektif dengan melakukan perbandingan serta review produk menunjukkan bahwa mahasiswa telah mampu melakukan pencarian secara efektif serta penyaringan informasi secara lebih detail dan sesuai dengan hasil belajar yang telah diperoleh. Selain itu, proses “pemaksaan” untuk menulis juga dapat meningkatkan hasil belajar yang tidak harus diukur dengan luaran formal berupa nilai, tetapi peningkatan berupa koneksi yang lebih kuat terhadap materi pembelajaran oleh mahasiswa (Barry, 1984).



Gambar 2. Tampilan Hasil Review Mahasiswa

Ini menunjukkan bahwa semangat berbagi di dunia maya yang menjadi modal dasar dari mahasiswa dapat dimodifikasi secara lebih baik oleh dosen untuk dapat mendukung proses perkuliahan sekaligus membentuk karakter berbagi secara lebih positif sekaligus meningkatkan kemampuan mahasiswa di bidang non akademik. Layaknya pula hal-hal seperti ini dapat diaplikasikan oleh dosen lain dalam kaitannya dengan kontekstualisasi pendidikan karakter dalam bentuk yang berbeda.

Bahwa sesungguhnya pendidikan karakter tidak harus selalu dikemas dalam sebuah paket formal yang berbeda tempat dan waktunya dengan mata kuliah lain, namun seharusnya menyatu dengan pelaksanaan mata kuliah tersebut. Sehingga pada akhirnya luaran perguruan tinggi yang diharapkan dan dianggap ideal (nilai akhir formal yang melampaui batas minimal sekaligus “berkarakter baik”) dapat dicapai. Meski tidaklah mungkin mendapatkan luaran secara utuh dari seluruh mahasiswa, namun minimal jiwa berbagi dapat melekat sebagai sebuah karakter dari mahasiswa pada saat telah beralih status menjadi luaran perguruan tinggi.

Berkompetisi Saat Berbagi

Aktifitas berbagi di dunia maya, khususnya di jejaring sosial ataupun forum, selain untuk mendapatkan pengakuan semu dari lingkungan yang memiliki minat sama, kerap pula menimbulkan kompetisi secara tidak resmi antar para pembagi berita ataupun gambar dan lainnya. Pengakuan semu tersebut dapat berupa tampilan kecil sejenis *badge* yang menandakan senioritas ataupun kepakaran dalam hal tertentu di sebuah jejaring ataupun forum.

Pengakuan yang meski semu tapi masih banyak diburu dengan alibi bahwa hal tersebut mampu menjadikan para aktifis jejaring ataupun forum sebagai seseorang yang “lebih” dibandingkan lainnya. Perburuan pengakuan pun sering disertai dengan beragam upaya yang tidak mudah dan tidak sedikit tenaga ataupun waktu yang dihabiskan. Andaikan upaya perburuan tersebut diarahkan menjadi sebuah kompetisi yang lebih terstruktur dalam perkuliahan, khususnya yang didalamnya telah terdapat aktifitas

berbagi seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, maka tak pelak lagi akan menjadi sebuah kekuatan yang besar.

Kompetisi informal tersebut dapat diarahkan melalui penyampaian rating dari tiap posting mahasiswa yang telah mengerjakan tugasnya. Dengan adanya proses pemberian rating tersebut, maka diharapkan akan melakukan mimikri dengan apa yang biasa dialami mahasiswa, khususnya yang terlibat di dalam aktifitas jejaring sosial atau forum, dalam memperoleh pengakuan semu. Namun dalam konteks ini, pengakuan yang didapat tidak lagi berupa pengakuan semu, namun langsung berimbas kepada nilai tugas yang akan didapat secara formal dari dosen.

Aktifitas seperti ini seharusnya dapat membentuk karakter mahasiswa untuk siap berkompetisi secara sehat tanpa harus menjatuhkan satu sama lain. Dalam aktifitas perkuliahan yang dibantu dengan fasilitas blog, dengan adanya fitur rating yang memiliki kemiripan dengan pengakuan semua yang biasa diperoleh di forum atau jejaring sosial, diharapkan dapat meningkatkan gairah kompetisi informal antar mahasiswa saat melakukan posting hasil belajar ke dalam blog yang disediakan (Godwin-Jones, 2003).

Kompetisi di dunia maya juga telah terbukti mampu meningkatkan ikatan mahasiswa terhadap bidang keilmuan yang dipelajari secara lebih dalam sekaligus mampu berkorelasi positif dengan hasil belajar yang diperoleh (Young & Bruce, 2011). Sehingga proses perkuliahan benar-benar mampu menghasilkan luaran yang diharapkan oleh pihak perguruan tinggi, dari sisi luaran formal berupa capaian pembelajaran mata kuliah yang diharapkan sekaligus mampu menanamkan karakter berkompetisi secara tidak langsung namun melekat pada diri mahasiswa hingga tahap kelulusan.

Selanjutnya ?

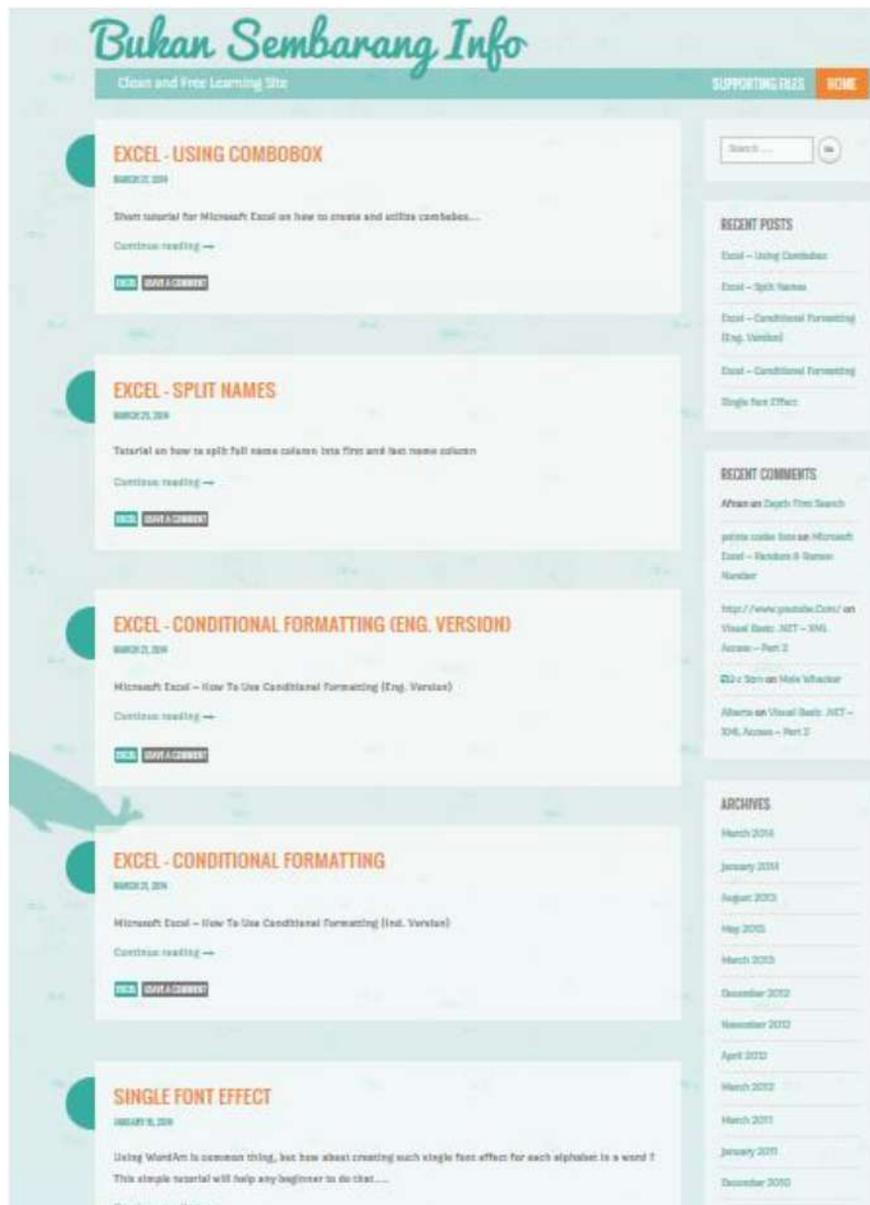
Aktualisasi pendidikan karakter di lingkup perguruan tinggi kerap menjadi sebuah momok bagi pihak perguruan tinggi itu sendiri. Beragam cara dilakukan dan ratusan varian paket program pendidikan karakter dijalankan oleh pihak pengelola pendidikan karakter di perguruan tinggi. Kemasan khusus

pendidikan karakter pada kenyataannya malah sering membuat para mahasiswa menjadi apatis serta terpaksa saat proses perkuliahan tersebut berlangsung.

Hal tersebut disebabkan berlimpahnya jargon yang ada dalam paket pendidikan karakter dan minimnya aktualisasi yang “menyentuh” bumi dan berkaitan langsung dengan apa yang sedang dikerjakan oleh mahasiswa, yakni proses perkuliahan. Karenanya aktualisasi sederhana dari pendidikan karakter diharapkan jauh lebih mengena dan tertanam secara permanen bagi mahasiswa yang di kemudian hari akan menjadi luaran dari perguruan tinggi.

Aktualisasi sederhana berupa proses berbagi serta berkompetisi secara sehat melalui blog hanyalah merupakan satu contoh yang dapat diterapkan secara langsung oleh dosen kepada mahasiswa. Secara kasat mata, hasil pendidikan karakter yang diperoleh mungkin tak “senyata” paket khusus pendidikan karakter yang jamak menekankan karakter “baik” secara berlebihan. Sebagai contoh, penekanan karakter untuk saling tolong-menolong, jujur, saling menghargai dan sebagainya malah menjadikan para mahasiswa seakan kembali mundur menjadi siswa di tingkat dasar yang harus “dipaksa” untuk berbuat kebaikan dengan pengawasan melekat. Karenanya, aktualisasi pendidikan karakter selayaknya harus lebih sederhana, melekat pada proses perkuliahan dan tidak harus secara berlebihan menanamkan segala karakter “baik” kepada mahasiswa.

Namun demikian, proses aktualisasi tersebut tidaklah semudah seperti apa yang telah dijabarkan sebelumnya. Kreatifitas dosen dan dukungan pihak pengelola perguruan tinggi sangatlah dibutuhkan dalam proses tersebut. Selain itu, kekuatan yang terbesar dari proses aktualisasi tersebut sesungguhnya terletak dari teladan dosen sendiri. Saat mahasiswa diminta dan diperintahkan untuk menjadi seseorang dengan karakter berbagi, maka aktifitas berbagi haruslah diawali dari dosen itu sendiri. Dalam kasus ini, pihak dosen telah berusaha memberikan contoh kepada mahasiswa dengan membuka blog berbagi ilmu di alamat domain www.bukansbarang.info



Gambar 3. Tampilan Situs Bagi Ilmu www.bukansembarang.info

Karenanya di langkah selanjutnya dari proses aktualisasi berbagi yang harus dilakukan oleh pihak perguruan tinggi, seharusnya mendorong para dosen untuk mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam proses perkuliahan. Aktualisasi yang nantinya mampu menjadi faktor utama efisiensi sehingga tidak

ada lagi paket khusus untuk pendidikan karakter, tetapi langsung berlangsung dalam setiap perkuliahan yang diikuti oleh mahasiswa.

Namun demikian hal tersebut juga harus disertai dengan insentif bagi dosen yang mengintegrasikan pendidikan karakter. Insentif yang bisa berupa pembimbingan secara khusus agar dosen mampu lebih kreatif dalam menerapkan pendidikan karakter di dalam perkuliahan, sekaligus insentif yang mampu menjadikan dosen untuk terlebih dulu memiliki karakter yang akan ditanamkan kepada mahasiswa. Sebagai contoh, jika akan menanamkan semangat berbagi yang berkualitas, maka haruslah diawali dengan aktifitas dosen yang juga mau dan mampu berbagi ilmu yang berkualitas.

Kepustakaan

- 7
Bacon, J., 2012. *The Art of Community: Building the New Age of Participation*. 2 ed. Sebastopol: O'Reilly.
- Barry, L., 1984. Writing for Learning: The Student/Content Connection. In: L. Barry, ed. *The Busy Professor's Guide to Writing Across the Curriculum*. Iowa: University of Iowa, pp. 227-241.
- Baylen, D., 2010. Adult Learners Learning Online: A Case Study of a Blogging Experience. In: *Adult Learning in The Digital Age*. s.l.:IGI Global.
- 4
Beyers, R. N., 2009. A Five Dimensional Model for Educating the Net Generation. *Educational Technology & Society*, 12(4), p. 218–227.
- 2
Godwin-Jones, R., 2003. EMERGING TECHNOLOGIES Blogs and Wikis: Environments for On-line Collaboration. *Language Learning & Technology*, 7(2), pp. 12-16.

Berbagi

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Hamzah Hamzah, Imam Tholkhah, Muhamad Faqihudin. "Bimbingan Spiritual dan Sosial Guru Pendidikan Agama Islam terhadap Pembentukan Karakter Siswa di SMP YAPPA Depok", *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 2020
Publication 1%
 - 2** Submitted to University of Sheffield
Student Paper 1%
 - 3** Basuki Nugraha. "Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah Di SMA Negeri 9 Yogyakarta", *Media Manajemen Pendidikan*, 2018
Publication 1%
 - 4** Submitted to Dallas Baptist University
Student Paper 1%
 - 5** Lois Barry. "Writing for Learning: The Student/Content Connection", *To Improve the Academy*, 1984
Publication 1%
-

6 Submitted to Ho Chi Minh City Open University 1 %
Student Paper

7 Submitted to University of Nottingham 1 %
Student Paper

8 Burhanuddin Abdullah, Radiansyah Radiansyah, Ali Akbar. "PENDIDIKAN KARAKTER DI MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 2 BANJARMASIN", INFERENSI, 2015 <1 %
Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off